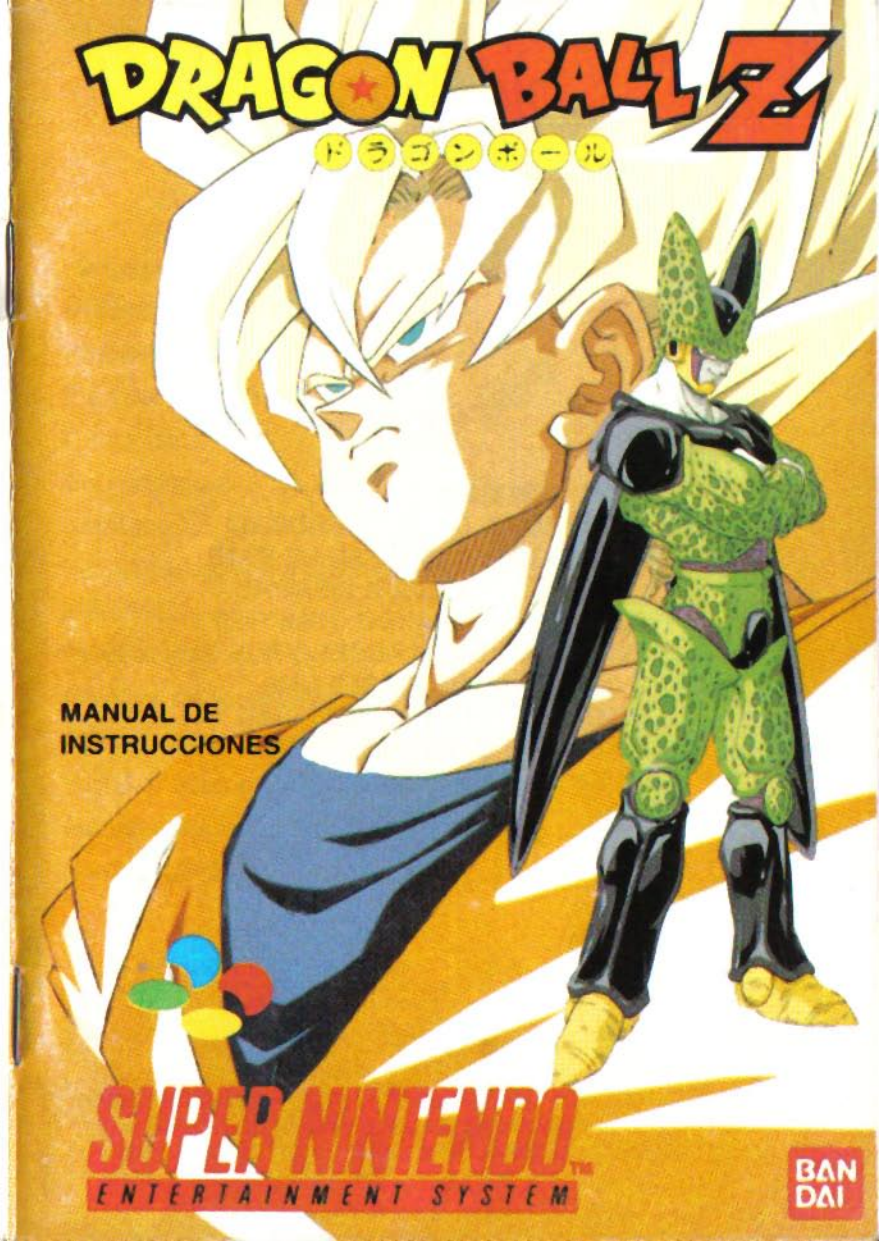
Distribuido por:
BANDAI, S.A. SUCURSAL EN ESPAÑA
19200 Azuqueca de Henara (Guadalajara)
Teléfono (911) 26 31 67 - Fax (911) 26 32 94

©BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©BANDAI 1993
LICENSED BY NINTENDO

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール



MANUAL DE INSTRUCCIONES

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Original Nintendo Seal of Quality ™

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED ED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

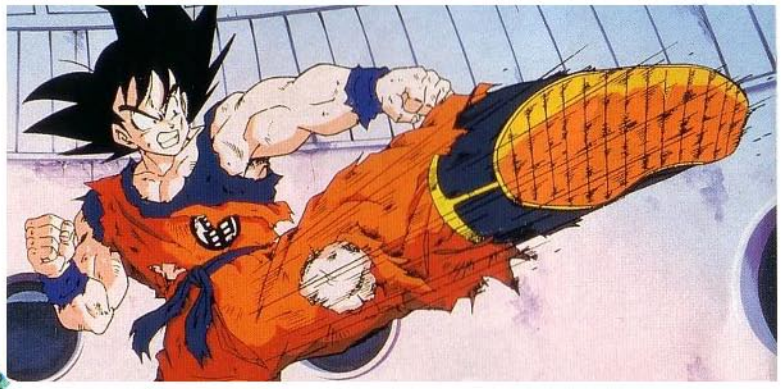
ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO ®

SUMARIO

Resumen del juego	2
Utilización de los mandos	3
Presentación de los personajes	4
Para cerrar la partida	7
Opciones	7
Campeonatos	9
Combate	10
Visualización de los botones durante el juego	11
Historia	12
Pantalla dual	13
Ventajas de la pantalla dual	14
Utilizar ataque Choc	15
Esquivar ataque Choc	16
Ataque y defensas de cada personaje	17
Compendio de funciones	18

RESUMEN DEL JUEGO

El juego describe los combates reales de la historia de los Campeonatos contra Pícolo Gran Rey de los Diablos hasta los Juegos de Célula contra todos los Células.
En la increíble pantalla dual, se reviven las grandiosas batallas que enfrentan al tenaz Songoku con sus enemigos y rivales. Se puede utilizar la modalidad para dos jugadores, en la que jugarás contra un adversario, o la modalidad "Campeonato" que permite la participación de hasta 8 jugadores.



UTILIZACION DE LOS MANDOS

BOTON L - Desplazamiento rápido a la izquierda.

BOTON R - Desplazamiento rápido a la derecha.

• El desplazamiento continuará mientras lo mantengas presionado.

BOTON X - Voltereta (únicamente si utilizas pantalla dual)

BOTON Y - PUNCH (Puñetazo)

BOTON A - Golpes especiales (Ataque Choc, Bolas de Fuego)

BOTON B - Kick (Patada)

START - Principio del juego y pausa.

SELECT - Visualización de las opciones durante la pausa.

✚ Cruz/Salto -, /Avance-Retroceso + /Posición agachada.

✚ Cruz/ En caso necesario permite recuperar fuerzas durante el combate.

- Apoyarse hacia atrás para defenderse del adversario en el curso del combate.
- Hacia la derecha : ✚ guardia en pie ✚ guardia agachado
- Hacia la izquierda : ✚ guardia en pie ✚ guardia agachado.

- **Si presionas simultáneamente los mandos L, R, START y SELECT rearrancarás el juego (RESET)**
  Puedes cambiar las funciones de los botones A, B, X, Y, L y R sobre la pantalla de configuración.

PRESENTACION DE LOS PERSONAJES

SONGOKU

Después de su entrenamiento con el Maestro Mutenroshi, también llamado Duende TORTUGA, participó en los CAMPEONATOS DE ARTES MARCIALES. Sus combates contra enemigos cada vez más poderosos le han permitido desarrollar una fuerza ilimitada.

SONGOKU SUPER SAIYAJIN

Después de descubrir que posee una fuerza sobrehumana, SONGOKU hace honor a su nombre transformándose en un SUPER GUERRERO. Pero... he aquí que tiene que enfrentarse con nuevos desafíos.

VEGETA

Príncipe del Planeta Vegeta, pero no se jacta casi nada de ello. Es un valiente guerrero.

VEGETA SUPER SAIYAJIN

La sangre de la raza de los SAIYAJINS finalmente se revela transformándolos en SUPER SAIYAJINS. VEGETA dispone de una fuerza notable y sueña con batir a SONGOKU.

TRANKS SUPER SAIYAJIN

Por ser hijo de VEGETA tiene un elevado sentido del combate. Odia a los ROBOTS. En el transcurso de un entrenamiento en solitario le fue revelada su condición de SUPER SAIYAJIN.

SON GOHAN SUPER SAIYAJIN

Hijo de SONGOKU, su identidad se ha mantenido en secreto durante mucho tiempo. En el transcurso de un terrorífico combate contra unos malvados enemigos, sufrió su transformación en SUPER SAIYAJIN.

PICOLO JUNIOR

Hijo de Picolo, el Gran Rey de Todos los Diablos y maestro de Son Gohan. Pareciéndose a los NEIRU y a los DIOSES, se ha convertido en un guerrero NAMEK.

FREEZER

Es el auténtico instigador de la destrucción del planeta natal de GOKU y VEGETA (planeta Vegeta). Acaricia el deseo de convertirse en el dueño del Universo y siembra el terror y la destrucción.

EL Nº 16
Fue creado para destruir a SON GOKU, un androide concebido para perdurar. Es EL ROBOT PERFECTO.

EL Nº 18
Androide de características más modernas, concebido sobre un modelo humano. Gracias a que sus órganos no precisan sobrecargarse (ya que posee energía eterna) está dotado de un cuerpo que no conoce que no conoce la fatiga ni el desgaste.

EL Nº 20
El doctor GUERO lo fabricó a partir del Nº19. Es un androide dotado de cerebro y órganos humanos (parece ser que los del propio Dr. GUERO). Puede absorver toda la fuerza del adversario a través de sus manos.

CELULA
Dotado de la mayor fuerza biotecnológica, nació de la reunión de células de los diferentes guerreros de esta historia, por lo que posee poderes de todos ellos (tanto de los buenos, como de los malos). Aún está enproceso de transformación.

P-CELULA (Super Célula)
Transformación que sufre CELULA al absorver al Nº17 y al Nº18. Esta absorción le da aspecto de monstruo con rostro humanoide y una fuerza invencible.

PRINCIPIO DEL JUEGO

Inserta el cartucho en la consola y pon el interruptor en posición ON. Cuando aparezca la carátula, pulsa START para ver la pantalla de selección de modalidad (MODE)

ESCOGER LA MODALIDAD
Con la ayuda de la cruz multidireccional realiza tu selección. Escoge con el Botón A (o Y, L, START).

OPCIONES

Escoger la opción con la ayuda de la cruz multidireccional y presionando el BOTON A.

<OPCION 1>
Si quieres, puedes modificar la función de los BOTONES del mando. Para hacerlo, ilumina el BOTON al que quieras reconfigurar su función con la ayuda de la cruz multidireccional. Pulsa la nueva función que quieras que tenga a partir de

<OPCION 2>

Para modificar los efectos del juego. Visualiza los títulos con las flechas y modifícalos a tu gusto con la ayuda de la flecha de la cruz multidireccional.

Continua	Permite continuar el juego tantas veces como hayas definido y hasta que decidas suspender esta orden.
Sonido	Permite optar entre sonido Stereo o Mono.
Ralent	Si seleccionas en esta opción SI, la velocidad del juego se ralentiza a la mitad. La validación se ralentizará de la misma forma automáticamente.
"Gauge"	Permite visualizar "SI/NO" los contadores de energía y vida.
Radar	Permite visualizar "SI/NO" el radar en la parte superior de la pantalla.

<OPCION 3>

Permite escoger el grado de dificultad. Modifícalo con la cruz del mando multidireccional y visualiza los títulos como se ha indicado anteriormente.

Nivel de juego	El grado de dificultad varía desde 1 hasta 4.
Ataque Choc	Si seleccionas "AUTO" , te bastará con pulsar el botón sin tener que validar la petición Ataque Choc (únicamente podrá hacerlo con los ataques irradiantes)
Supervivencia	Si seleccionas en esta opción SI, el héroe muerto reaparecerá en la escena siguiente.
Música	Selecciona con la cruz multidireccional y pulsa START para escuchar el fragmento elegido.
Efectos sonoros	Selecciona con la cruz multidireccional y pulsa START para escuchar todos los efectos sonoros.

<PETICION DE AYUDA>

Permite visualizar las diferentes técnicas de los personajes. Escoge el personaje pulsando el BOTON A o B. Selecciona la técnica con la cruz multidireccional (la técnica seleccionada se volverá amarilla) y la petición que has hecho se visualiza.

C / GOLPES ESPECIALES (ataques Choc)
K / PATADA (Kick)
P / PUÑETAZO (Punch)

• si el enemigo se encuentra a la derecha

CAMPEONATO • Utiliza los mandos 1,2

Permite participar a 8 jugadores.

• ELECCION DE PERSONAJES

Seleccionar los jugadores en la pantalla de Selección de Jugadores con la ayuda de la cruz multidireccional y validar pulsando el BOTON A. Podrás escoger hasta 8 jugadores que aparecerán en el orden de selección (si participan menos de 8 jugadores, pulsa FIN y el número de jugadores restantes, será escogido por tu SNES). Una vez escogidos los combatientes, la lista de combates se visualiza automáticamente y el combate comienza.

COMBATE

Después de seleccionar tu personajes, podrás comenzar a luchar, ya sea contra algún amigo o contra tus SNES.

• ELECCION DEL ADVERSARIO

Escoge la modalidad de juego con la ayuda de la cruz multidireccional y pulsa A para validar.

1P VS ORD Combate contra el personaje dirigido por el ordenador.

1P VS 2P Combate contra el personaje elegido por tu amigo.

• ELECCION DE PERSONAJE

Seguidamente y con la ayuda de la cruz multidireccional de la petición 1, elige un personaje entre los 8 que se visualizan. Valida pulsando el Botón A.
Efectúa la misma operación con la petición 2 para escoger al segundo luchador. Si se juega contra el ordenador, escoge su personaje con la ayuda de la petición 1.
El juego comienza después de la aparición de la pantalla de demostración.

• ELECCION DE LAS CONDICIONES DEL JUEGO

Una vez seleccionados los jugadores, es posible elegir las condiciones del juego: FUERZA, VIDA, PLANO LEJANO DE BATALLA, MUSICA, ETC.
Visualiza los títulos con la ayuda de la cruz multidireccional. El BOTON Y permite aumentar el número, el BOTON D permite reducirlo.
Pon el cursor sobre FIN y pulsa START para comenzar el juego.

VERIFICACION DE LAS FUNCIONES DE LOS BOTONES DURANTE EL JUEGO.

Para verificar o modificar la función de los botones durante el juego, pulsa START en el mando 1 ó 2 para establecer PAUSA. Después pulsa SELECT en el mando 1.
Para anular, pulsa el BOTON SELECT del mando 1 para volver a PAUSA. Después pulsa el BOTON START del mando sobre el cual se haya señalado.

HISTORIA

El juego se desarrolla siguiendo la historia original de DRAGON BALL Z.
La pantalla de demostración pasa haciendo aparecer la pantalla de fin de batalla con los personajes vencidos. En la pantalla siguiente se puede seleccionar al adversario entre los que han sido previamente determinados (con excepción de ANDROIDES y CELULA).

- **Cada personaje se transforma en las nuevas escena y aumenta su poder.**
- **En la modalidad HISTORIA los Números 16, 18 y 20 no son captados por el radar.**

<PANTALLA DE FIN DE BATALLA>

PUNTO / Golpes y ataques infringidos al adversario.
VIDA / Fuerza restante por 100 puntos.
PRIMA / Ataques choque infringidos al adversario.
TOTAL / Resultado.
TRIUNFO / Aparece cuando se da el golpe de gracia final, los ataques choc o los ataques especiales.
TOQUE / Tasa de éxito.
GUARDIA / Tasa de protección.

- **CONTINUAR**

Permite continuar el juego aunque todos los personajes hayan sido derrotados. Para esto es suficiente pulsar cualquier botón antes del fin de la cuenta de recursos. Todos los personajes renacen.

PANTALLA DUAL

Es un sistema visual inédito que te permitirá tener sobre una misma pantalla, gracias a una división, dos personajes situados en lugares muy distantes (la distancia máxima es de 8 pantallas laterales por 2 pantallas verticales)

Tu personaje
Adversario
Ataque Choc

- **De un extremo a otro de la pantalla, la distancia máxima es de 8 pantallas.**

<PANTALLA DE BATALLA>

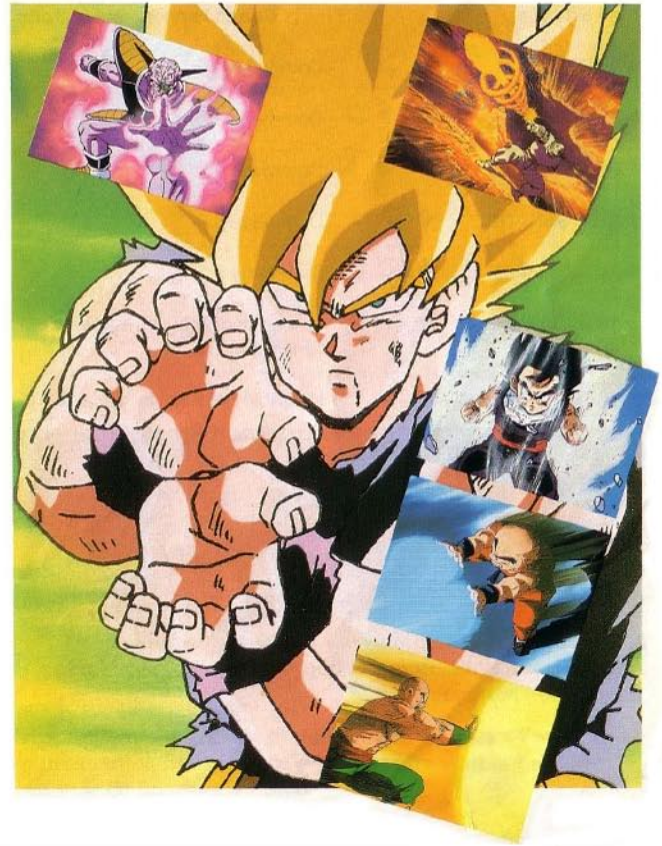
VIDA / MUESTRA EL NIVEL DE ENERGIA VITAL
FUERZA / MUESTRA LA FUERZA DE ATAQUE
RADAR / MUESTRA LA POSICION DEL PERSONAJE

POSIBILIDADES FACILITADAS POR LA PANTALLA DUAL

- Es posible ver sobre la misma pantalla simultáneamente una batalla en el espacio y una batalla en la tierra.
- La visualización de la FUERZA es posible incluso en caso de alejamiento.
- Cuando el adversario se acerca y con un avance rápido pretende reducir la distancia, rompe su ritmo.
- La línea divisoria se desarrolla de arriba abajo, de izquierda a derecha y puede también dar una vuelta completa. Esta movilidad permite asegurar que los efectos tienen una calidad garantizada.
- Después de ser atacado puedes: tocar al adversario, huir, desaparecer por encantamiento o responder.
- De la misma manera combates sobre tu terreno predilecto, tierra o aire.

PARA EFECTUAR ATAQUES REPETIDOS

Para utilizar los ataques que dividen la pantalla en dos (ataque Choc fatales), verifica primero el nivel de energía que posees y el intervalo. (Una pantalla y media a tres pantallas, la línea amarilla de separación ha de ser visible).
Por otra parte, las BALAS DE FUEGO no consumen energía.

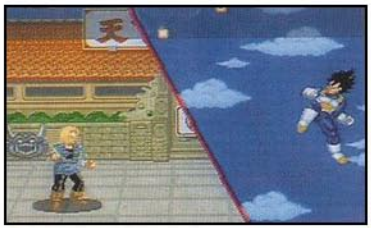


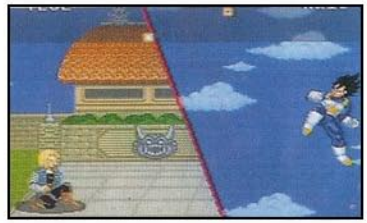
ESQUVAR UN ATAQUE CHOC

Si eres tocado por un ATAQUE CHOC de los que dividen la pantalla en dos, puedes escapar poniéndote en guardia. Controlando el crono pulsa los botones que siguen. EL ATAQUE CHOC FATAL (Ejemplo: OLA KAME HAME HA) se puede parar conuna voltereta justo antes de que la pantalla dual haya sido completada(durante el intervalo en el cualla línea es aún negra)

• Cuando el enemigo está a la derecha

- **GUARDIA** — ◁ + Ⓒ — Desastre 1/2
- **FINTA** — △ + ▽ + Ⓒ — Desastre 1/4
- **DESAPARICION** — ◁ + ▷ + Ⓒ — Desastre 0
- **CAPIROTAZO** — ↙ + Ⓒ — Desastre 0
- **REBOTE** — ↗ + Ⓒ — Desastre 0
- **ABSORVER** — △ + Ⓒ — Unicamente el Nº 20 aumenta la energía vital
- **BARRERA** — △ + Ⓒ — Utilizable únicamente por el Nº18





¡ATENCION AL ATAQUE CHOC! Para esquivarlo pulsa la cruz multidireccional en el momento preciso o tu personaje bajará las caderas.

TIPOS DE GUARDIAS Y POSIBILIDADES DE ACCION DE LOS DIFERENTES PERSONAJES

	Guardia	Finta	Desaparición	Capirotazo	Rebote	Absorción	Barrera
SONGOKU	○	○	○	○	○	x	x
SON GOHAN	○	○	○	○	○	x	x
VEGETA	○	○	○	○	○	x	x
S. VEGETA	○	○	○	○	○	x	x
S. TRANKS	○	○	○	○	○	x	x
S. SON GOHAN	○	○	○	○	○	x	x
PICOLO JUNIOR	○	○	○	○	○	x	x
FREEZER	○	○	○	○	○	x	x
Nº 20	○	○	x	○	○	○	x
Nº 18	○	○	x	○	○	x	○
Nº 16	○	○	x	○	○	x	x
CELULA	○	○	○	○	○	x	x

GUARDIA

REBOTE

Pulsando la cruz multidireccional hacia atrás y presionando el BOTON A puedes, por una simple guardia, protegerte de numerosos desastres.

COMPENDIO DE LAS FUNCIONES

- (irr.) Indica un ataque irradiante (a.e.) indica un ataque especial.
- Todas las funciones de los botones son indicadas por un adversario situado a la derecha (si el adversario está a la izquierda las funciones son a la inversa).
- Un conjunto de ataques muy rápidos fatiga al personaje.

• SONGOKU

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
KAIOKEN (irr.) (conservación energía)	✚ (EN) ✚ + Ⓒ
RELAMPAGO (irr.)	✚ + Ⓒ
OLA KAME HAME HA (irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
MEGA RELAMPAGO (irr.)	✚ + Ⓒ
RODILLAZO (a.e.)	✚ ✚ + Ⓚ
GOKU KICK (patada de Goku) (a.e.)	✚ ✚ + Ⓚ (saltando)
CODAZO (a.e.)	✚ + Ⓟ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

Para verificar o modificar durante la pantalla la función de los botones, pulsa el BOTON START de l mando 1 ó 2. Después aprieta el BOTON SELECT del mando 1 (después debes elegir la dirección deseada con la cruz multidireccional).

• CELULA

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
ESPADA DE ENERGIA (irr.)	✚ + Ⓒ
ABSORCION (irr.) cerca del adversario	✚ + Ⓒ
KAME HAME HA (irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
MAKANKO (irr.)	✚ + Ⓒ
ATAQUE ACELERADO (a.e.)	✚ + Ⓚ
PATADA DE COLA (COLA KICK) (a.e.)	✚ ✚ + Ⓚ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

• (irr.) Indica un ataque irradiante (a.e.) indica un ataque especial
• Un conjunto de ataques muy rápidos fatiga al personaje.

• Todas las funciones de los botones son indicadas por un adversario situado a la derecha (si el adversario está a la izquierda las funciones son a la inversa).

• PICOLO JUNIOR

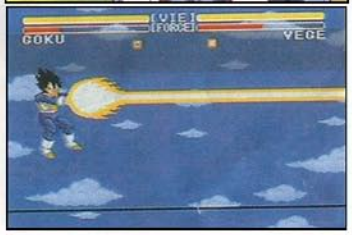
NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
RAYO MILAGROSO (irr.)	↓ ↘ + Ⓒ
PERSEGUIDOR (irr.)	↓ + Ⓒ
MAKANKÒ (irr.)	↓ + Ⓒ
GEKI (irr.)	↓ + Ⓒ
PATADA DE SATAN (SATAN KICK) (a.e.)	→ + Ⓚ + K saltando
SUPER PATADA (SUPER KICK) (a.e.)	→ ← + → + Ⓚ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

• VEGETA

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
BALA VOLADORA (irr.)	↓ + Ⓒ
RAYO DE VEGETA (irr.)	↓ ↘ + Ⓒ
RELAMPAGO DIABOLICO (irr.)	↓ + Ⓒ
DESLIZAMIENTO (a.e.)	↓ + Ⓒ
ATAQUE ACELERADO (a.e.)	↓ + Ⓟ
SUPER PATADA (SUPER KICK) (a.e.)	← → + Ⓚ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK



• (irr.) Indica un ataque irradiante (a.e.) indica un ataque especial.
• Un conjunto de ataques muy rápidos fatiga al personaje.

• FREEZER

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
RAYO DE FREEZER (irr.)	◁✚ ✚▷ + Ⓒ
ATAQUE PSIQUICO (irr.)	✚↻ + Ⓒ
DISCO (irr.)	✚↻ + Ⓒ
BALA DEL DEMONIO (irr.)	✚↻ + Ⓒ
CODAZO (a.e.)	✚↻ + Ⓟ
CABEZA DIABOLICA (a.e.)	△✚ ✚▽ + Ⓟ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

• Todas las funciones de los botones son indicadas por un adversario situado a la derecha (si el adversario está a la izquierda, las funciones son a la inversa).

• Nº 20

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
RAYO DE LA MUERTE (irr.)	◁✚ ✚▷ + Ⓒ
ABSORCION (irr.) cerca del adversario	✚↻ + Ⓒ
CAÑON DE ENERGIA (irr.)	✚↻ + Ⓒ
CABEZA DIABOLICA (a.e.)	△✚ ✚▽ + Ⓟ
SUPER CABEZA (a.e.)	✚↻ + Ⓟ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

• (irr.) Indica un ataque irradiante (a.e.) indica un ataque especial.
• Un conjunto de ataques muy rápidos fatiga al personaje.

• Nº 18

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
ESPADA DE ENERGIA (irr.)	✚ + Ⓒ
PERSEGUIDOR (irr.)	✚ + Ⓒ
OLA DE ENERGIA (irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
RODILLAZO (a.e.)	✚ ✚ + Ⓚ
KICK Nº 18 (PATADA DEL Nº 18) (a.e.)	✚ + Ⓚ
CODAZO (a.e.)	✚ + Ⓟ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

HAY OTROS ATAQUES ADEMAS DE LOS ATAQUES ESPECIALES. ¡BUSCA BIEN!

• Todas las funciones de los botones son indicadas por un adversario situado a la derecha (si el adversario está a la izquierda, las funciones son a la inversa).

• Nº 16

NOMBRE DE LOS ATAQUES	FUNCIONES
BALA DE FUEGO (irr.)	Ⓒ
RAYO DE LA MUERTE (irr.)	✚ ✚ + Ⓒ
PUÑOS FUNDIDO (irr.)	✚ + Ⓒ
RELAMPAGO INFERNAL (irr.)	✚ + Ⓒ
RODILLAZO (a.e.)	✚ ✚ + Ⓚ
PUÑO DINAMITA (a.e.)	✚ ✚ + Ⓟ
ATAQUE ESPECIAL DEL Nº 16 (a.e.)	✚ + Ⓚ

Ⓒ FUNCION ATAQUE CHOC Ⓟ FUNCION PUNCH
Ⓚ FUNCION KICK

Notas

Notas

Notas